Powerline

GREEN PLANET

von Dirk Henn

1-6 | 8+ | 45min

Queen Games war von Anfang an eine umweltbewusste Firma, die mit der „Green Planet"-Serie ihre Verpflichtung der Umwelt gegenüber stärkt und den CO_2-Fußabdruck weiter verringert. Für alle Komponenten arbeiten wir nur mit hiesigen Firmen zusammen und pflanzen Bäume. ***Powerline*** ist CO_2-neutral produziert.

Spielbeschreibung und Spielziel

Baut die Energieversorgung der Zukunft!
Ihr errichtet ein effizientes Netzwerk aus Powerlines (Stromleitungen), um damit Kraftwerke untereinander zu verbinden, Städte mit erneuerbarer Energie zu versorgen und dadurch Punkte zu erhalten. Die Würfel spielen hierbei eine wichtige Rolle, denn sie geben die Reihenfolge vor, in der ihr den Ausbau der Leitungen vorantreibt. Doch welche Städte wollt ihr zuerst mit Strom versorgen und welche Kraftwerke lassen sich am einfachsten verbinden?

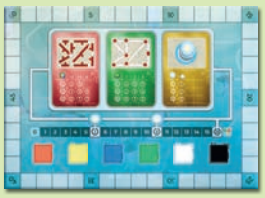
Jede Runde stellt euch vor interessante Entscheidungen und es gilt die besten Kombinationen zu finden, um punkten zu können. Wer nach der Schlusswertung die meisten Punkte besitzt, gewinnt das Spiel.

Dank unterschiedlicher Varianten könnt ihr das Spielerlebnis immer wieder anders gestalten und werdet vor neue Herausforderungen gestellt.

Spielmaterial für das Basisspiel

Allgemeines Spielmaterial:

- **1 Rundentableau**
  Vorderseite: mit aufgedruckten Wertungskarten

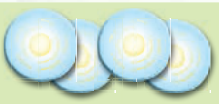


- **1 Rundenmarker**

- **6 Würfel** *in 6 Farben*

- **318 Powerlineplättchen**

- **30 Joker-plättchen**



Persönliches Spielmaterial für 6 Personen:

- **1 Spieltableau**
  Vorderseite: grüne Arbeitertabelle

- **8 Kraftwerksplättchen**

- **1 Urlaubs-plättchen**

- **1 Regelheft**

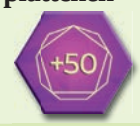
In Spielfarbe:

- **18 Arbeiter-plättchen**
  (Vorderseite)/

Energieplättchen
(Rückseite)

- **1 Punkte-marker**

- **1 +50/+100-Punkte-plättchen**



- **1 Drachen-plättchen**

- **6 Arbeiter** *in den 6 Würfelfarben*

Hinweis: Zusätzliches Material ist als Ersatz gedacht, für den Fall, dass etwas verloren geht!

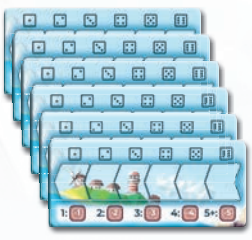
Spielmaterial für die Varianten (S. 7)

Variante 1: Baubegrenzung

- **Spieltableau-rückseite:**
  blaue Arbeitertabelle

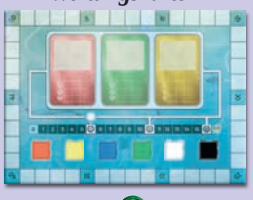
Variante 2: Die Abenteuerinsel

- **6 Abenteuer-inseln**



Variante 3: Verträge

- **Rundentableau-rückseite:**
  ohne aufgedruckte Wertungskarten



- **9 Wertungskarten**
  3× rot (A, B, C) 3× grün (D, E, F) 3× gelb (G, H, I)

Variante 4: Spezialverträge

- **3 Wertungskarten**
  J, K und L

Spielvorbereitung

1 Legt das **Rundentableau** mit der Vorderseite (mit den aufgedruckten Wertungskarten) nach oben in die Tischmitte.
Stellt den **Rundenmarker** auf das Feld „0“ der Rundenleiste.
Legt die **Würfel**, sowie alle **Powerline-plättchen** und **Jokerplättchen** neben das Rundentableau. Legt pro Person einen der Joker auf die markierten Plätze oberhalb der ersten beiden Wertungsfelder des Rundentableaus.

2 Wählt eine Farbe und nehmt euch folgendes Material:

A **1 Spieltableau**, das ihr mit der Vorderseite (grüne Arbeitertabelle) vor euch ablegt.

B **1 Drachenplättchen**, das ihr oben in die Aussparung eures Tableaus legt. Es zeigt eure Spielfarbe an.

C **18 Arbeiter-/Energieplättchen:**
Auf jedes der 15 Felder der Arbeitertabelle legt ihr ein Arbeiterplättchen.
Die restlichen 3 legt ihr als Energieplättchen neben euer Tableau.

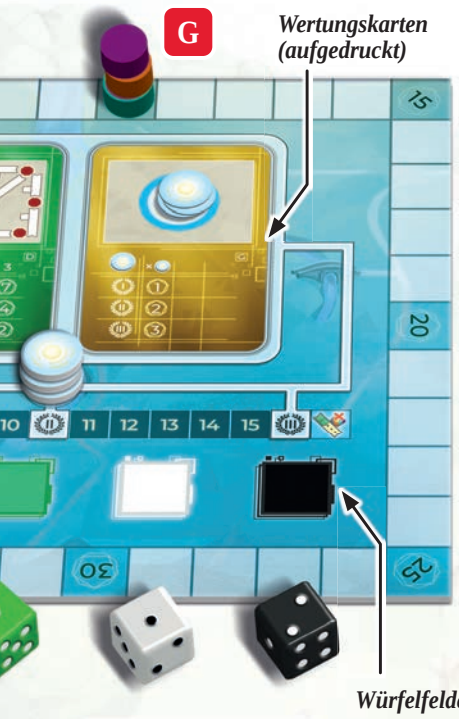
D **6 Arbeiter**, je einen in Rot, Gelb, Blau, Grün, Weiß und Schwarz, die ihr auf die farblich passenden Arbeiterfelder eures Tableaus stellt.

E **1 Urlaubsplättchen** und **8 Kraftwerksplättchen**, die ihr als Vorrat neben das Spieltableau legt.

F **1 + 50/+100 Punkteplättchen,** das ihr neben euer Spieltableau legt.
Wenn ihr im Spielverlauf mit eurem Punktemarker das Feld „50“ der Punkteleiste überschreitet, legt das Plättchen mit der „50“ nach oben neben das Rundentableau. Überschreitet ihr das Feld erneut, dreht es auf die „100“.

G **1 Punktemarker,** den ihr auf Feld „10“ der Punkteleiste auf dem Rundentableau legt.

Hinweis: Bei jedem Spieltableau ist die Augenzahlverteilung innerhalb der Powerlines verschieden.



Spielablauf

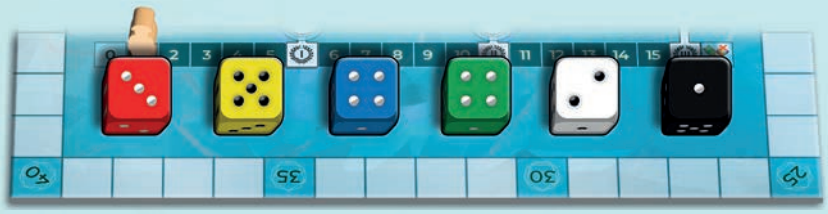
Powerline wird über **15 Runden** gespielt, wobei ihr in jeder Runde gleichzeitig agiert. Ihr erhaltet Punkte, indem ihr Powerlines (Stromleitungen) ausbaut, Städte mit Energie versorgt und Kraftwerke miteinander verbindet. Zusätzlich gibt es drei Wertungen: eine nach der fünften und zehnten Runde, sowie eine Schlusswertung nach der letzten Runde. Hier können Bonuspunkte verdient werden. Wer danach die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Jede Spielrunde besteht aus den folgenden **drei Phasen**, die nacheinander gespielt werden:

1) **Würfeln**
2) **Planen**
3) **Bauen**

1) Würfeln

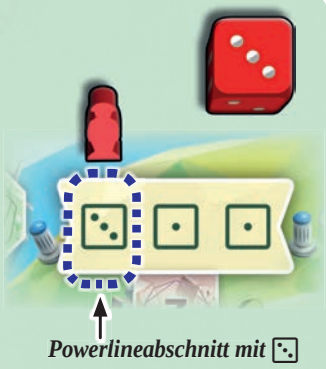
Würfelt alle 6 Würfel und platziert sie entsprechend ihrer Farbe auf den gleichfarbigen Feldern des Rundentableaus.



2) Planen

Nun plant ihr gleichzeitig, wie ihr die Powerlines auf eurem Tableau nach Maßgabe der Würfel ausbaut:

Verwendet eure Arbeiter, um sie auf Abschnitten der Powerlines zu platzieren. Der **Abschnitt** muss die **gleiche Würfelzahl** zeigen, die der **Würfel in der Farbe eures Arbeiters** hat.



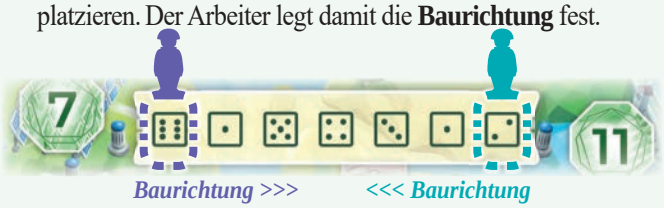
Ihr müsst **mit einem der beiden äußeren Arbeiter beginnen**, also entweder mit dem roten oder mit dem schwarzen Arbeiter.

Weitere Arbeiter müsst ihr **in Farbreihenfolge** einsetzen, entweder von links nach rechts oder von rechts nach links, je nachdem mit welchem Arbeiter ihr begonnen habt. Die Farbreihenfolge der Arbeiter ist dabei gleich der Würfelreihenfolge.

Ihr müsst in einer Runde nicht alle Arbeiter verwenden, ihr dürft schon nach einem Arbeiter aufhören zu planen. Ihr müsst aber mindestens einen Arbeiter einsetzen.

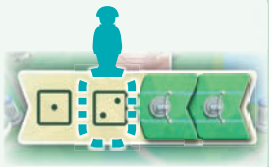
Wo dürfen Arbeiter platziert werden?

1) Beginnt ihr eine **neue Powerline**, könnt ihr euren Arbeiter auf den **ersten Abschnitt an einem beliebigen Ende** der Powerline platzieren. Der Arbeiter legt damit die **Baurichtung** fest.



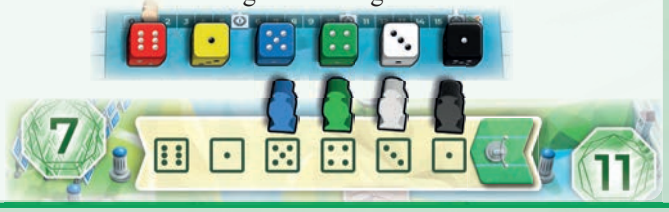
2) Steht auf einer Powerline **schon mindestens ein Arbeiter**, dürft ihr den nächsten Arbeiter nur **in Baurichtung auf dem nächsten freien Abschnitt** platzieren.

3) Liegen **schon Powerlineplättchen** auf einer Powerline, darf der Arbeiter nur **in Baurichtung auf dem nächsten freien Abschnitt**, angrenzend zum letzten Powerlineplättchen platziert werden.



!/ Wichtig: Ihr müsst die einmal begonnene Baurichtung einhalten, dürft also nicht zusätzlich vom anderen Ende der Powerline aus den Bau fortsetzen!

4) Ihr dürft mehr als einen oder sogar alle eure Arbeiter auf Abschnitten derselben Powerline platzieren, vorausgesetzt, dass die Farbreihenfolge dabei eingehalten wird.



5) In jeder Runde könnt ihr eure Arbeiter auf **bis zu drei unterschiedlichen Powerlines** platzieren. Mehr als 3 Powerlines sind **nicht** erlaubt!

6) Ihr könnt beliebig viele Arbeiter auf der **Insel** platzieren: Dadurch könnt ihr den gleichfarbigen Würfel „überspringen“, z.B. wenn ihr dessen Ergebnis nicht nutzen könnt.
Am Ende der Runde **verliert** ihr **1 Punkt** für jeden Arbeiter auf der Insel.

Beispiel:
Das „Überspringen“ des grünen Würfels eröffnet neue Möglichkeiten.

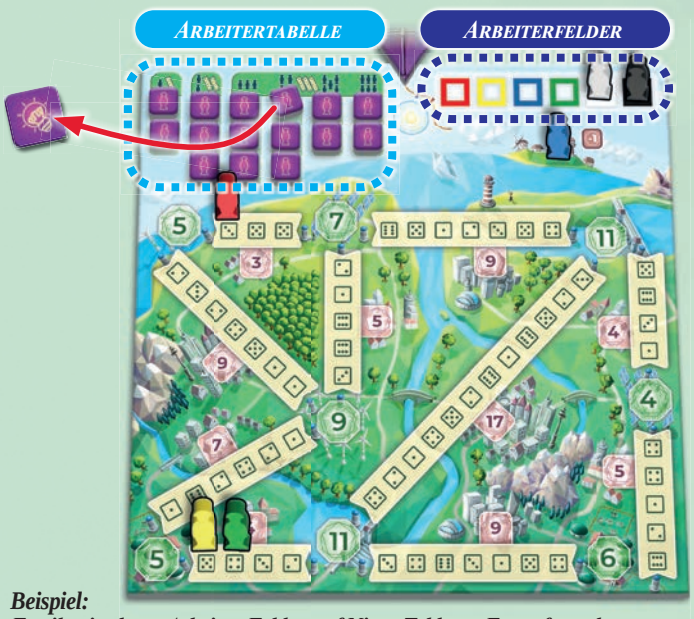
Die Jokerplättchen:

Ihr könnt ein Jokerplättchen vom Sonnenfeld eures Tableaus verwenden, um einen Arbeiter auf einem Abschnitt zu platzieren, **ohne dass die darauf angegebene Augenzahl mit der des Würfels übereinstimmen** muss. Das Jokerplättchen geht nach dem Einsatz aus dem Spiel.

Beispiel:
Mit Hilfe des Jokers konnte der weiße Arbeiter eingesetzt werden, obwohl der Würfel eine ⚂ und der Abschnitt eine ⚄ zeigt.

Die Arbeiterplättchen

Wenn ihr mit der Planung fertig seid, zählt ihr eure **leeren Arbeiterfelder**. Dann **entfernt** ihr in der Arbeitertabelle ein **Arbeiterplättchen** aus der Spalte, die dem Ergebnis entspricht, und legt es mit der Rückseite nach oben als Energieplättchen in euren Vorrat.



Beispiel:
Es gibt vier leere Arbeiter-Felder auf Nicos Tableau. Er entfernt das erste Arbeiterplättchen aus der 4er-Spalte seiner Arbeitertabelle.

!/ Wichtig: Wenn ihr **kein Arbeiterplättchen** in der entsprechenden Spalte übrig habt, könnt ihr den Ausbau der Powerlines nicht auf diese Weise planen! Ihr müsst neu planen und eine andere Anzahl Arbeiter nutzen, die ihr laut eurer Arbeitertabelle noch verwenden dürft.

Beispiel:
Luna hat zwei Arbeiter auf einer Powerline eingesetzt, aber es liegt kein Arbeiterplättchen mehr in der 2er-Spalte der Arbeitertabelle. Sie könnte beispielweise den gelben Arbeiter auf sein Feld zurückstellen oder zusätzlich den blauen Arbeiter auf der Insel platzieren. Natürlich kann sie auch völlig neu planen und mit dem schwarzen Arbeiter beginnen.

Ein Jokerplättchen erhalten

Wenn ihr **genau einen Arbeiter** auf einem Powerline-Abschnitt oder auf der Insel platziert, entfernt ihr ein Arbeiterplättchen aus der 1er-Spalte der Arbeitertabelle und schaltet dadurch zusätzlich auch ein **Jokerplättchen** frei: Legt einen Joker aus dem Vorrat auf euer Sonnenfeld.

Beispiel:
Luna platziert in dieser Runde nur den roten Arbeiter. Sie entfernt ein Arbeiterplättchen von der 1er-Spalte und deckt dadurch ein Joker-Symbol auf. Sie darf ein Joker-Plättchen aus dem Vorrat auf ihr Sonnenfeld legen.

Meldet euch, wenn ihr mit eurer Planung fertig seid. Sobald alle fertig sind, geht es mit der Phase **3) Bauen** weiter.

3) Bauen

Powerlineplättchen platzieren

Ersetzt jeden Arbeiter auf einem Abschnitt einer Powerline durch ein Powerlineplättchen aus dem Vorrat. Die Arbeiter stellt ihr auf die entsprechenden Felder eures Tableaus zurück.

Hinweis: In den ersten Partien ist es hilfreich, diese Phase gemeinsam nacheinander abzuhandeln, um sicherzugehen, dass ihr alles richtig macht.

Beispiel:
Leon legt auf jeden Abschnitt, auf dem ein Arbeiter steht, ein Powerline-Plättchen. Danach stellt er seine Arbeiter auf ihre Felder zurück.

Die Insel

Für jeden Arbeiter auf der Insel verliert ihr einen Punkt: Zieht euren Punktemarker auf der Punkteleiste entsprechend zurück.
Ihr könnt im Spielverlauf niemals unter „0“ fallen.
Die Arbeiter werden von der Insel auf ihre Felder zurückgestellt.

Beispiel:
Für die beiden Arbeiter auf der Insel verliert Nico zwei Punkte. Er zieht seinen Punktemarker auf der Punkteleiste zwei Felder zurück und stellt die beiden Arbeiter auf ihre Felder.

Das Urlaubsplättchen:
Ihr könnt einmal im Spiel das Urlaubsplättchen einsetzen, um keine Punkte zu verlieren, egal wie viele Arbeiter auf der Insel stehen. Nachdem ihr euer Urlaubsplättchen eingesetzt habt, legt ihr es in die Spielschachtel zurück.

Hinweis: Wir empfehlen, das Urlaubsplättchen nach den ersten Partien nicht mehr zu benutzen und es in der Schachtel zu lassen.

Powerlines überprüfen

Städte

Wenn ihr alle Abschnitte einer Powerline mit einem Powerlineplättchen abgedeckt habt, ist die Powerline fertiggestellt. Nehmt nun ein Energieplättchen aus eurem Vorrat und überdeckt damit den Punktwert der Stadt direkt neben der Powerline. Die Stadt wird nun mit Energie versorgt und ihr erhaltet sofort Punkte entsprechend des abgedeckten Zahlenwertes.

Beispiel:
Nico hat die 3-Punkte-Powerline fertiggestellt. Er überdeckt mit einem seiner Energieplättchen den Punktwert „3“ und geht auf der Punkteleiste drei Felder vor.

Kraftwerke

Wenn alle Powerlines, die mit einem Kraftwerk verbunden sind, fertiggestellt wurden, hat dieses Kraftwerk seine volle Effizienz erreicht und ihr erhaltet sofort Punkte entsprechend des abgedeckten Zahlenwertes.

Beispiel:
In einer späteren Runde hat Nico auch die zweite Powerline, die zu einem Windpark gehört, fertiggestellt. Er überdeckt den Punktwert „5“ mit einem Kraftwerksplättchen und zieht mit seinem Punktmarker 5 Felder vorwärts.

Sobald ihr alle die Überprüfung eurer Powerlines beendet habt, muss der Rundenmarker um ein Feld weitergezogen werden:
Wenn der Marker auf einer Zahl landet, beginnt die nächste Runde mit Phase **1) Würfeln.**
Wenn der Marker auf einem Wertungsfeld landet, führt ihr zuerst eine Wertung durch.

Wertung

Es gibt drei Wertungen im Spiel: Eine nach der fünften und zehnten, sowie eine Schlusswertung nach der letzten Runde. In den Wertungen werden alle drei Wertungskarten nacheinander gewertet. Ihr erhaltet Punkte, wenn ihr die auf den Wertungskarten dargestellten Bedingungen erfüllt, unabhängig davon, ob ihr bereits in der vorherigen Wertung Punkte erhalten habt.

!! Wichtig: Am Ende der ersten und zweiten Wertung erhaltet ihr je ein Jokerplättchen vom Platz oberhalb des Wertungsfelds auf dem Rundentableau, das ihr auf das Sonnenfeld eures Spieltableaus legt.

Wenn eine Wertung beendet ist, zieht ihr den Rundenmarker ein Feld weiter und die nächste Runde beginnt.

Die Wertungskarten

A) Erhalte Punkte, wenn 1–2, 3–5 oder 6 und mehr deiner Städte mit Energie versorgt (d.h. mit Energieplättchen belegt) sind:

1. Wertung: 2 P. für 1–2 Städte, 5 P. für 3–5 Städte
2. Wertung: 1 P. für 1–2 Städte, 3 P. für 3–5 Städte, 5 P. für 6+ Städte
3. Wertung: 0 P. für 1–2 Städte, 1 P. für 3–5 Städte, 3 P. für 6+ Städte

D) Erhalte Punkte, wenn 1, 2, 3 oder mehr deiner Kraftwerke mit Kraftwerksplättchen belegt sind:

1. Wertung: 4 P. für 1 Kraftwerksplättchen, 5 P. für 2 Plättchen, 7 P. für 3 Plättchen

2. Wertung: 2 P. für 1 Kraftwerksplättchen, 3 P. für 2 Plättchen, 4 P. für 3 Plättchen

3. Wertung: 0 P. für 1 Kraftwerksplättchen, 1 P. für 2 Plättchen, 2 P. für 3 Plättchen

G) Erhalte Punkte für Jokerplättchen auf deinem Sonnenfeld:

1. Wertung: 1 P. für jeden Joker
2. Wertung: 2 P. für jeden Joker
3. Wertung: 3 P. für jeden Joker

Beispiel für Nicos Tableau (1. Wertung):
A) Er hat schon 3 Städte mit Energieplättchen und erhält 5 Punkte.
D) Für ein Kraftwerk mit Kraftwerksplättchen erhält er 4 Punkte.
G) Für den einen Joker auf seinem Sonnenfeld erhält er 1 Punkt.

Spielende

Das Spiel endet, nachdem die Schlusswertung stattgefunden hat.

Wie auf dem letzten Feld der Rundenleiste angegeben, verliert ihr nun Punkte für Powerlines, die nicht fertiggestellt wurden, mit deren Ausbau aber mit mindestens einem Powerlineplättchen begonnen wurde:

Anzahl nicht fertiggestellter Powerlines	1	2	3	4	[+1]
Minuspunkte	1	3	6	10	[+5]

Wer nun die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel. Im Falle eines Gleichstands gewinnt, wer mehr Kraftwerksplättchen auf dem Spieltableau platziert hat. Gibt es auch hier einen Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg.

Solo-Spiel

Das Solo-Spiel wird genauso gespielt wie eine Partie im Mehr-Personen-Spiel. Nach Spielende verwendet ihr die folgende Tabelle, um eure Fähigkeiten als Powerline-Experte zu bewerten:

Punkte	
0–60	Würfel sind nicht deine Freunde...
61–70	Ein guter Anfang! Weiter so!
71–80	Solide Arbeit!
81–90	Tolle Leistung.
91–100	Du bist ein Experte für den Powerline-Bau!
101+	Es ist an der Zeit, den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen!

Wenn ihr feststellt, dass ihr konstant hoch punktet, ist dies ein guter Zeitpunkt, um mit einer oder mehreren der folgenden Varianten zu spielen. Dadurch erhöht ihr den Schwierigkeitsgrad und ihr erhaltet eine neue Herausforderung!

Varianten

Die folgenden Varianten verändern den Spielablauf von ***Powerline*** auf unterschiedliche Weise und ermöglichen neue Erfahrungen und Herausforderungen. Ihr könnt sie einzeln oder in beliebiger Kombination in den oben beschriebenen Spielablauf integrieren.
Alle Regeln des Basisspiels gelten weiterhin, mit Ausnahme der im Folgenden beschriebenen Änderungen für die einzelnen Varianten.

Variante 1: Baubegrenzung

Verwendet die **Rückseite eurer Spieltableaus**. Diese enthält eine neue Arbeitertabelle. Darin wird die Platzierung der Arbeiter auf unterschiedlichen Powerlines begrenzt:

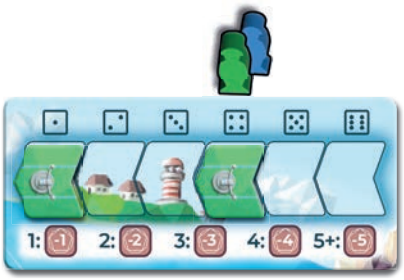
- Wenn ihr **1 oder 2 Arbeiter** platziert, dürft ihr diese Arbeiter **nur auf einer Powerline** einsetzen.
- Wenn ihr **3 oder 4 Arbeiter** platziert, dürft ihr diese Arbeiter **auf einer oder zwei Powerlines** einsetzen.
- Nur wenn ihr **5 oder 6 Arbeiter** platziert, dürft ihr sie **auf bis zu drei Powerlines** einsetzen.

Wichtig: Arbeiter auf der Insel zählen immer zur angegebenen Arbeiteranzahl dazu. Die Insel zählt selbst aber **nicht** zur Anzahl der Powerlines dazu.

Tipp: Im gemeinsamen Spiel mit Kindern können Erwachsene als Handicap mit dieser Variante spielen!

Variante 2: Die Abenteuerinsel

Legt in der Spielvorbereitung die Abenteuerinsel über die Insel eures Tableaus. Wenn ihr im Laufe des Spiels einen Arbeiter auf der Insel platziert, müsst ihr ihn auf der Würfelzahl abstellen, die der Zahl des gleichfarbigen Würfels entspricht. Wenn ihr nun in der Phase **3) Bauen** einen Arbeiter von der Insel auf sein Feld zurückstellt, müsst ihr ein Powerlineplättchen auf die Stelle (Würfelzahl) legen, an der der Arbeiter stand, und verliert sofort Punkte, je nachdem wie viele Powerlineplättchen jetzt an dieser Stelle liegen: Für das erste Plättchen einer Würfelzahl verliert ihr sofort 1 Punkte; für das zweite 2 Punkte; usw., bis zu einem Maximum von 5 Punkten ab dem 5. Plättchen.



Beispiel:
Nico hat in seinem Zug zwei Arbeiter auf die Insel geschickt, um jeweils eine ⚄ zu überspringen. Da er schon in einem früheren Zug eine ⚄ übersprungen hat, verliert er für den ersten Arbeiter beim Ersetzen durch ein Powerline-Plättchen 2 Punkte (weil es insgesamt das zweite Plättchen des Stapels ist). Für den anderen Arbeiter bzw. das 3. Plättchen verliert er 3 Punkte.

Wichtig: Einmal auf der Insel abgelegte Powerlineplättchen bleiben das ganze Spiel über dort liegen. Das heißt, wenn ihr im weiteren Verlauf des Spiels noch einmal ein Plättchen auf dieselbe Würfelzahl legen müsst, verliert ihr Punkte entsprechend der Gesamtanzahl der Plättchen, die auf dieser Würfelzahl liegen!

Variante 3: Verträge

Verwendet für diese Variante die **Rückseite des Rundentableaus** und die **Wertungskarten A–I**.
Bei der Spielvorbereitung stapelt ihr nur noch Jokerplättchen über dem Feld der 1. Wertung (bei der 2. Wertung erhaltet ihr kein Jokerplättchen mehr!).
Mischt die Wertungskarten nach Farben getrennt und legt je eine Karte auf das entsprechend farbige Feld des Rundentableaus. Die restlichen Wertungskarten werden in die Schachtel zurückgelegt. Wie im Basisspiel könnt ihr bei jeder der drei Wertungen Punkte für alle drei Karten erhalten. Die einzelnen Wertungskarten werden auf Seite 8 erklärt.

Hinweis: Ihr könnt auch weiterhin mit der Vorderseite des Rundentableaus spielen und einfach die aufgedruckten Wertungskarten mit den neuen Karten überdecken. Alternativ könnt ihr auch alle Wertungskartenfarben mischen und drei zufällige ziehen.

Variante 4: Spezialverträge

Mischt während der Spielvorbereitung die Wertungskarten J, K and L (unten rechts mit einer kleinen Krone markiert) mit dem Rest der Wertungskarten oder benutzt nur diese Karten.

J) Erhalte Punkte, wenn sich mindestens 6 Powerlineplättchen auf deiner 17-Punkte-Powerline befinden:

1. Wertung: 5 P.
2. Wertung: 3 P.
3. Wertung: 1 P.

K) Erhalte Punkte, wenn 1, 2 oder 3 deiner Windparks (A) und/oder Wasserkraftwerke (B) mit Kraftwerksplättchen belegt sind:

1. Wertung: 5 P. für 1 Windpark ODER 1 Wasserkraftwerk
2. Wertung: 2 P. für 1 Windpark ODER 1 Wasserkraftwerk; 4 P. für 1 Windpark UND 1 Wasserkraftwerk; 6 P. für 1 Windpark UND 1 Wasserkraftwerk, SOWIE einen zweiten Windpark und/oder Wasserkraftwerk
3. Wertung: 0 P. für 1 Windpark ODER 1 Wasserkraftwerk; 2 P. für 1 Windpark UND 1 Wasserkraftwerk; 4 P. für 1 Windpark UND 1 Wasserkraftwerk, SOWIE einen zweiten Windpark und/oder Wasserkraftwerk

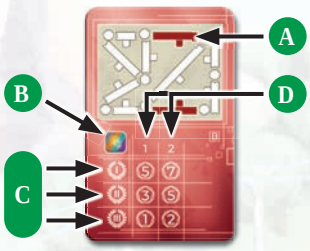
L) Erhalte Punkte, wenn sich keine, 1–2 oder 3–5 Powerlineplättchen auf der „Abenteuerinsel" befinden (es zählt die Gesamtanzahl, unabhängig davon, ob sie sich in einem oder mehreren Stapeln befinden):

1. Wertung: 3 P. für 0 Powerlineplättchen
2. Wertung: 5 P. für 0 Powerlineplättchen, 3 P. für 1–2 Powerlineplättchen
3. Wertung: 7 P. für 0 Powerlineplättchen, 5 P. für 1–2 Powerlineplättchen, 3 P. für 3–5 Powerlineplättchen

Hinweis: Um dieses Plättchen auch ohne die „Abenteuerinsel" benutzen zu können, legt einfach für jeden Arbeiter, den ihr in Phase **3) Bauen** von der „normalen" Insel eures Spieltableaus auf seinen Platz zurückstellt, ein Powerlineplättchen auf der Insel ab. Benutzt ihr das Urlaubsplättchen legt ihr in der Runde der Benutzung keine Powerlineplättchen ab.

Wertungskarten

Erklärung des Aufbaus einer Wertungskarte:



In der oberen Hälfte jeder Wertungskarte befindet sich eine schematische Darstellung des Spieltableaus: Die jeweils relevanten Powerlines, Städte, Kraftwerke und andere Stellen, an denen sich Punkte verdienen lassen, sind rot hervorgehoben (A).

In der unteren Hälfte befindet sich die Punktetabelle: Die obere linke Ecke zeigt die Sorte Plättchen, die sich zur Wertung an den hervorgehobenen Orten befinden sollte (oder auch nicht) (B). Die Punkte, die man während der 1. Wertung (oben), 2. Wertung (mittig) bzw. 3. Wertung (unten) erhalten kann, sind in drei Zeilen angegeben (C). Die Spalten geben, in Abhängigkeit von der Anzahl der Plättchen, die genauen Punkte an (D).

A) Erhalte Punkte, wenn 1–2, 3–5 oder 6 und mehr deiner Städte mit Energie versorgt (d.h. mit Energieplättchen belegt) sind:

1. Wertung:
2 P. für 1–2 Städte,
5 P. für 3–5 Städte

2. Wertung:
1 P. für 1–2 Städte,
3 P. für 3–5 Städte,
5 P. für 6+ Städte

3. Wertung:
0 P. für 1–2 Städte,
1 P. für 3–5 Städte,
3 P. für 6+ Städte

B) Erhalte Punkte, wenn 1 oder 2 deiner Städte mit Opernhaus mit Energie versorgt (d.h. mit Energieplättchen belegt) sind:

1. Wertung:
5 P. für 1 Stadt,
7 P. für 2 Städte

2. Wertung:
3 P. für 1 Stadt,
5 P. für 2 Städte

3. Wertung:
1 P. für 1 Stadt,
2 P. für 2 Städte

C)* Erhalte Punkte, wenn 1 oder 2 deiner Städte mit einer Kirche mit Energie versorgt (d.h. mit Energieplättchen belegt) sind:

1. Wertung:
3 P. für 1 Stadt,
5 P. für 2 Städte

2. Wertung:
2 P. für 1 Stadt,
3 P. für 2 Städte

3. Wertung:
1 P. für 1 Stadt,
2 P. für 2 Städte

D) Erhalte Punkte, wenn 1, 2, 3 oder mehr deiner Kraftwerke mit Kraftwerksplättchen belegt sind:

1. Wertung:
4 P. für 1 Kraftwerksplättchen,
5 P. für 2 Plättchen,
7 P. für 3 Plättchen

2. Wertung:
2 P. für 1 Kraftwerksplättchen,
3 P. für 2 Plättchen,
4 P. für 3 Plättchen

3. Wertung:
0 P. für 1 Kraftwerksplättchen,
1 P. für 2 Plättchen,
2 P. für 3 Plättchen

E) Erhalte Punkte, wenn 1 oder 2 deiner Solarkraftwerke mit Kraftwerksplättchen belegt sind:

1. Wertung:
5 P. für 1 Solarkraftwerk,
7 P. für 2 Solarkraftwerke

2. Wertung:
3 P. für 1 Solarkraftwerk,
5 P. für 2 Solarkraftwerke

3. Wertung:
1 P. für 1 Solarkraftwerk,
1 P. für 2 Solarkraftwerke

F) Erhalte Punkte, wenn 1 oder 2 deiner Biogasanlagen mit Kraftwerksplättchen belegt sind:

1. Wertung:
3 P. für 1 Biogasanlage,
5 P. für 2 Biogasanlagen

2. Wertung:
2 P. für 1 Biogasanlage,
3 P. für 2 Biogasanlagen

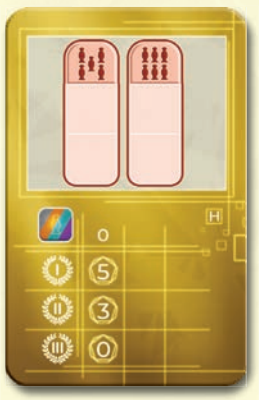
3. Wertung:
1 P. für 1 Biogasanlage,
1 P. für 2 Biogasanlagen

G) Erhalte Punkte für Jokerplättchen auf deinem Sonnenfeld:

1. Wertung:
1 P. für jeden Joker

2. Wertung:
2 P. für jeden Joker

3. Wertung:
3 P. für jeden Joker



H) Erhalte Punkte, wenn KEINE Arbeiterplättchen mehr in den Spalten „5 Arbeiter“ UND „6 Arbeiter“ deiner Arbeitertabelle liegen:

1. Wertung: 5 P.

2. Wertung: 3 P.

3. Wertung: 0 P.

I) Erhalte Punkte, wenn KEINE Arbeiterplättchen mehr in der Spalte „3 Arbeiter“ deiner Arbeitertabelle liegen:

1. Wertung: 5 P.

2. Wertung: 3 P.

3. Wertung: 0 P.

* Leider hat sich auf dieser Karte der Fehlerteufel eingeschlichen: Statt des Kennbuchstabens „C“ ist fälschlicherweise ein zweites „A“ abgedruckt. Die Funktionsweise ist aber korrekt. Nur beim Nachschlagen auf dieser Seite bitte genau prüfen, welche Karte ihr vorliegen habt!

© Copyright 2022
Queen Games,
53842 Troisdorf, Germany.
All rights reserved.

est. 1989
QUEEN GAMES